

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Penelitian dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan terlebih dahulu pada awal perencanaan penelitian. Lebih singkat lagi, tujuan penelitian tergambar dari judul penelitian itu sendiri. Judul penelitian ini adalah **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* Pada Pembelajaran Algoritma Pengulangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan beberapa hal yang diperoleh dari proses dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition*:
  - a. Model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* merupakan salah satu model konstruktivisme. Pada model ini tidak seperti model-model lainnya yang berisi tahapan atau prosedur penelitian. Model AIR hanya merangkum poin *Auditory*, poin *Intellectually*, dan poin *Repetition*. Model ini menjadi dasar perancangan dan pembuatan multimedia, multimedia yang dihasilkan dapat mewakili dari model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition*.
  - b. Dalam pengembangan sebuah multimedia, harus melalui proses yang bertahap. Tahapan pengembangan multimedia diawali dengan analisis kebutuhan; setelah itu perancangan atau gambaran dasar dari multimedia berdasarkan analisis kebutuhan; baru kemudian pengembangan produk multimedia tersebut disesuaikan dengan hasil perancangan dan memperhatikan poin-poin model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* sebagai acuan dalam penyampaian materi pembelajaran; multimedia yang sudah lengkap dan layak akan diimplementasikan pada

Nova Siti Aisyah, 2016

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION PADA PEMBELAJARAN ALGORITMA PENGULANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sampel yang sudah ditentukan; pengimplementasian multimedia diakhiri dengan penilaian siswa terhadap multimedia.

2. Pengimplementasian multimedia interaktif pada Pembelajaran Algoritma Pengulangan:
  - a. Multimedia interaktif ini digunakan pada mata pelajaran pemetaan bidang keahlian TIK (C1), yaitu Pemrograman Dasar atau Algoritma Pemrograman pada materi Algoritma Pengulangan. Materi yang akan disampaikan disusun lebih lengkap dan diklasifikasikan penyampaianannya sesuai dengan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition*.
  - b. Menggunakan teknik *cluster random sampling*, pengimplementasian Multimedia dilakukan pada siswa SMK Negeri 1 Garut, kelas XI TKJ 2, sebanyak 32 siswa.
3. Peningkatan hasil belajar dan penilaian siswa:
  - a. Penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari peningkatan rerata nilai siswa pada evaluasi akhir. Rerata hasil belajar siswa sebelumnya sebesar 39,71 dan setelah menggunakan multimedia interaktif ini menjadi 56,94. Peningkatan ini termasuk kategori Sedang.
  - b. Produk multimedia interaktif ini dikategorikan sangat baik berdasarkan hasil penilaian multimedia oleh siswa dengan perolehan persentase sebesar 84,36%, dengan rerata penilaian pada aspek perangkat lunak 84,76%, pada aspek pembelajaran 83,33% dan pada aspek komunikasi visual 84,98%.

## B. SARAN

Penelitian ini berlangsung melewati beberapa kendala, dari awal tahap analisis kebutuhan hingga pada akhir penilaian multimedia. Maka terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti untuk pengembangan multimedia selanjutnya agar bisa lebih baik lagi, saran tersebut diantaranya sebagai berikut:

Nova Siti Aisyah, 2016

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION PADA PEMBELAJARAN ALGORITMA PENGULANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Penggunaan metode penelitian dan pengembangan (R&D) harus benar-benar mengikuti alur tahapan-tahapan yang sudah dirancang. Agar penelitian berjalan dengan baik dan tidak keluar dari laur, tahapan-tahapan penelitian harus dijabarkan secara detail dan lengkap.
2. Model pembelajaran hanya merangkum poin *Auditory*, poin *Intellectually* dan poin *Repetition*. Hal ini harus benar-benar dikuasai dan dapat diterapkan ke dalam Multimedia. Dari tiga poin yang ada pada model pembelajaran AIR, poin *Auditory* dirasa paling berat penerapannya dalam multimedia. Multimedia yang berkaitan dengan audio, apalagi dalam bentuk narasi, sebelum proses perekaman, narasi materi harus benar-benar disusun dengan baik, juga disiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan proses perekamannya dengan sungguh-sungguh baik dari segi perangkat lunak atau perangkat keras. Agar hasil yang diperoleh benar-benar mampu mempresentasikan makna *Auditory* itu sendiri.
3. Multimedia yang dikembangkan oleh peneliti ini sekiranya dapat menjadi inspirasi bagi para pengguna atau pengembang multimedia dengan konten materi yang bisa lebih bervariasi.
4. Multimedia yang dirancang dan dibangun baru diuji kelayakan dan kegunaan dalam meningkatkan hasil belajar, belum sampai menilai keefektifitasannya. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut sehingga nantinya akan bermanfaat bagi pembelajaran Pemrograman Dasar. Bahkan diharapkan bisa berkembang lagi pada hasil belajar selain ranah kognitif.